SE FOR PARA JOGAR, JOGUE COMPETINDO.

Diferenças em aspectos positivos entre jogadores competitivos e não-competitivos.

Miriã Barbosa Tebas, Rafael Valdece Sousa Bastos, Tiago Azevedo Marot, Débora Pereira de Mesquita, Jean Carlos Natividade

INTRODUÇÃO

A psicologia positiva, ao estudar variáveis que impactam positivamente a vida dos indivíduos, pode ser uma área importante para verificar o impacto dos jogos eletrônicos competitivos na vida dos jogadores. Um dos construtos estudados por essa área é o bem-estar subjetivo, definido como uma avaliação subjetiva da vida em geral, composto por três fatores: satisfação com a vida e frequência de afetos positivos e negativos experienciados (Diener, 2000). Apesar do BES ser um dos construtos mais estudado da psicologia positiva e de estudos anteriores já terem encontrado relações entre ele e o uso de jogos eletrônicos, ainda há uma lacuna na literatura que considere as especificidades dos tipos de jogos, competitivos ou não-competitivos, na avaliação do impacto nos afetos.

Já a autoeficácia explora o quanto rendimento em competições está relacionado com crenças individuais (Thomas, Cahill & Santilli, 1997). Esse construto é definido como a autoavaliação de dispor recursos cognitivos, motivacionais, afetivos e comportamentais necessários para lidar com uma situação ou desempenhar uma tarefa (Sbicigo et al., 2012). Estudos mostraram que os indivíduos com maiores níveis de autoeficácia geral apresentaram melhores desempenhos durante competições esportivas (Ortega, Olmedilla, Baranda & Gómez, 2009; Vieira, Teixeira, Vieira & Oliveira Filho, 2011). Resultados semelhantes também foram encontrados em indivíduos que utilizavam jogos eletrônicos, sendo a autoeficácia uma mediadora do desempenho dos jogadores (Trepte & Reinecke, 2011).

RESULTADOS

A partir do primeiro jogo escolhido como preferido, foi possível separar os jogos em duas categorias: competitivos e não competitivos. Essas categorias tiveram como base os jogos utilizados em competições formais de videogame (e.g. C.S. Go, Fortnite, Overwatch, Call of Duty, League of Legends, Dota, etc.).

Foram encontradas diferenças significativas entre os dois tipos de jogadores para autoeficácia, afetos positivos e afetos negativos (Tabela 1).

Uma ANCOVA (Tabela 2), usando a autoeficácia como covariável, mostrou que mesmo ao controlar a covariável, ainda há diferença significativa entre jogadores de jogos competitivos e não competitivos para afetos positivos $F(1, 802)= 12{,}24$, $p < 0{,}001$ e negativos $F(1, 802)= 5{,}82$, $p = 0{,}02$. Além disso, a satisfação de vida continuou não sendo significativo $F(1, 802)= 0{,}10$, $p = 0{,}75$.

Tabela 1. Diferença de médias de autoeficácia e bem-estar subjetivo entre jogadores de jogos competitivos e não competitivos.

	Não competitivos		Competitivos			
	M	*DP*	*M*	*DP*	Teste-t	d de Cohen
Autoeficácia**	2,90	0,54	3,05	0,47	$t(605{,}6)=4{,}17$	0,30
SV	3,92	1,40	4,10	1,43	$t(803)=1{,}79$	0,14
AP**	2,83	0,71	3,07	0,66	$t(618{,}4)=4{,}95$	0,35
AN**	2,41	0,77	2,24	0,73	$t(803)=-3{,}17$	0,24

Nota. **=$p < 0{,}001$; SV=Satisfação de vida; AP=Afetos positivos; AN=Afetos negativos.

Tabela 2. Diferença de médias bem-estar subjetivo entre jogadores de jogos competitivos e não competitivos, controlando o efeito da autoeficácia.

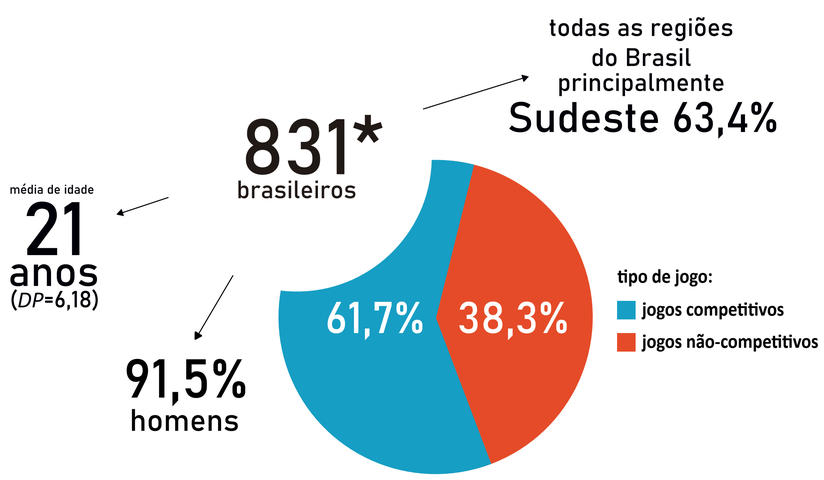
	Não competitivos		Competitivos		
	M	*DP*	*M*	*DP*	η_p^2
SV	4,04	1,40	4,01	1,43	0,00
AP**	3,04	0,71	2,88	0,66	0,015
AN**	2,25	0,77	2,38	0,73	0,007

Nota. **=$p < 0{,}001$; SV=Satisfação de vida; AP=Afetos positivos; AN=Afetos negativos.

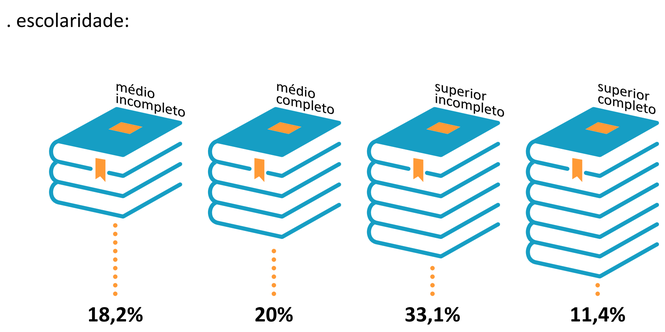
OBJETIVO

Testar diferenças nos níveis de bem-estar subjetivo e autoeficácia entre jogadores de jogos competitivos e jogadores de jogos não-competitivos.

MÉTODO



* Os participantes jogavam em média 1 vez por semana, cerca de 3,30 horas por sessão de jogo e 16,6% jogavam campeonatos de videogame.



Instrumentos

Foram perguntadas questões sociodemográficas como idade, sexo, região onde habita, horas de jogo semanais, e os 3 jogos preferidos. Além disso, haviam as seguintes escalas:

a) Escala de autoeficácia geral percebida (Gomes-Valério, 2016): composta de 10 itens que se refere ao quanto a pessoa se sente eficaz para realizar as tarefas da vida em geral. É respondida de 1 (não é verdade a meu respeito) a 4 (é totalmente verdade ao meu respeito). Ex: Se estou com problemas, geralmente encontro uma saída.

b) Escala de satisfação de vida (Hutz, Zanon, & Bardagi, 2014): escala de 5 itens que se referem à satisfação de vida global da pessoa.

c) Escala de afetos positivos e negativos (PANAS) – versão adaptada (Zanon & Hutz, 2014): composta por 20 adjetivos (positivos e negativos), os quais a pessoa avalia o quanto passou por aqueles adjetivos durante certo período de tempo.

Procedimentos

Os participantes foram recrutados por e-mails-convites e convites em redes sociais com o link para acessar o questionário de autorrelato.

DISCUSSÃO

Diante disso, vê-se que, assim como em encontrado em esportes físicos, a competição mediada por jogos eletrônicos se relaciona com o quanto o indivíduo se considera eficaz e com a frequência de emoções positivas e negativa experimentadas. É possível hipotetizar algumas relações a partir desses dados: 1) os indivíduos que se consideram mais eficazes na vida em geral tendem a jogar mais jogos competitivos; 2) as pessoas se sentem mais eficazes na vida em geral por engajarem em competições eletrônicas; 3) os indivíduos que sentem mais afetos positivos e menos negativos tendem a jogarem mais jogos competitivos, isso podendo se dar porque ela pode arcar com o custo, sem muitas consequências, de uma competição que impacte negativamente seu self; 4) as pessoas experienciam mais afetos positivos e menos afetos negativos por jogarem jogos competitivos. Para testar tais hipóteses, vê-se necessário futuros estudos, relacionando, por exemplo, com uma autoeficácia específica.

No que se encontra na literatura, a autoeficácia específica aparenta estar associada a afetos positivos do uso de videogame (Trepte & Reinecke, 2011), ou seja, quanto mais eficazes as pessoas se sentiam em um jogo específico, maiores os níveis de afetos positivos. Contudo, neste estudo exploratório, vemos que a autoeficácia geral não interage significativamente com as médias de bem-estar subjetivo, que também é uma avaliação geral da própria vida.

FAPERJ Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro
CAPES
CNPq Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

CONTATOS
Miriã Tebas
miria.tebas.ismart@gmail.com
laboratório de pesquisa em psicologia social - PUC Rio
R. Marquês de São Vicente, 225 - Gávea,
Rio de Janeiro/RJ - Brasil
www.l2ps.org

REFERÊNCIAS
Diener, E. (2000). Subjective well-being: The science of happiness and a proposal for a national index. American Psychologist, 55, 34-43.
Hutz, C. S., Zanon, C., Bardagi, M. P. (2014). Satisfação de vida In Hutz, C. S., Avaliação em psicologia positiva (p. 43-48). Porto Alegre: Artmed.
Narme, P. (2016). Benefits of game-based leisure activities in normal aging and dementia. Geriatrie et psychologie neuropsychiatrie du vieillissement, 14(4), 420-428.
Ortega, E., Olmedilla, A., de Baranda, P. S., & Gómez, M. Á. (2009). Relationship between the level of self-efficacy, performance indicators, and participation in youth basketball. Revista de Psicologia del deporte, 18(3), 337-342.
Rivero, T. S., Querino, E. H. G., & Starling-Alves, I. (2012). Videogame: seu impacto na atenção, percepção e funções executivas. Neuropsicologia Latinoamericana, 4(3).
Thomas, R., Cahill, J., & Santilli, L. (1997). Using an interactive computer game to increase skill and self-efficacy regarding safer sex negotiation: Field test results. Health Education & Behavior, 24(1), 71-86.
Trepte, S., & Reinecke, L. (2011). The pleasures of success: Game-related efficacy experiences as a mediator between player performance and game enjoyment. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14(9), 555-557.
Vieira, L. F., Teixeira, C. L., Vieira, J. L. L., & Oliveira Filho, A. (2011). Self-efficacy and level of anxiety in young track and field athletes from Paraná. Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano, 13(3), 183-188.
Zanon, C., Hutz, C. S. (2014). Escala de afetos positivos e negativos (PANAS) In Hutz, C. S., Avaliação em psicologia positiva (pp. 63-67). Porto Alegre: Artmed.

COMO CITAR ESTE TRABALHO

Tebas, M. B., Bastos, R. V. S., Marot, T. A., Mesquita, D. P., & Natividade, J. C. (2019). *Se for para jogar, jogue competindo. Diferenças em aspectos positivos entre jogadores competitivos e não-competitivos.* Pôster apresentado na 49ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira de Psicologia, João Pessoa - PB.